ON05010

TVOntario

Mailing Address:
Box 200, Station Q
Toronto, Ontario
Canada M4T 2T1

Adresse postale :
B.P. 200, succursale Q
Toronto (Ontario)
Canada M4T 2T1

Service de recherche
et d'évaluation
Rapport No. 3 - 1988-89

ALEXANDRE, MAGALIE ET COMPAGNIE
Évaluation sommative

92-07232/

ALEXANDRE, MAGALIE ET COMPAGNIE

Évaluation sommative

préparée par Hélène Pedneault, agente de recherche

avec la collaboration de Monique Caron-Bouchard, Carmocom Inc.

Rapport n°. 3 - 1988-89

Chef du Service de recherche et d'évaluation : Olga Kuplowska

© L'Office de la télécommunication éducative de l'Ontario, 1988

Abrégé

ALEXANDRE, MAGALIE ET COMPAGNIE
ÉVALUATION SOMMATIVE

préparée par Hélène Pedneault, agente de recherche
avec la collaboration de Monique Caron-Bouchard, Carmocom Inc.

(TVOntario, Service de recherche et d'évaluation, rapport n°. 3 - 1988-89)

La nouvelle série pour enfants *Alexandre, Magalie et Compagnie*, coproduction de la chaîne française de TVOntario et de la station CBOFT/Ottawa-Hull de la Société Radio-Canada, se veut une série qui colle à la réalité ontarienne. Composée de 13 émissions d'une demi-heure, elle est conçue pour les jeunes de 4 à 7 ans. Elle vise à « favoriser la croissance de l'enfant et assurer son épanouissement de façon à ce que chacun puisse poursuivre sa propre éducation avec satisfaction et puisse partager la vie de la communauté avec compétence, dignité et joie »[1]. Elle vise plus particulièrement à développer leur capacité de prendre des décisions et d'en assumer la responsabilité, leurs aptitudes à explorer, leurs aptitudes à communiquer, le respect de soi et d'autrui, les aptitudes et les attitudes qu'exige une vie saine et leur désir d'apprendre.

Chaque émission se compose d'une quinzaine de modules d'une durée variant de 30 secondes à 3 minutes, selon l'importance du message véhiculé. La série met en vedette cinq personnages (quatre enfants, joués par des adultes, et un grand-père) et autant de marionnettes. La série devrait être diffusée à l'automne 1988.

Le Service de recherche a entrepris l'évaluation sommative de cette première série d'émissions dans le but d'apporter de l'information pertinente à l'équipe de production et au secteur Enfance-Jeunesse de la programmation française, qui s'apprêtent à produire une deuxième série de 13 émissions. L'étude vise plus particulièrement à :

- déterminer les points forts et les points faibles de la série ;
- vérifier l'atteinte des objectifs de la série ;
- examiner la formule fragmentée (environ 15 modules par émission) ;
- examiner les personnages de la série (comédiens et marionnettes) ;
- examiner les segments de bricolage et d'exercices physiques ;
- examiner les chansons et les segments musicaux (instruments de musique) ;
- examiner la pertinence du niveau de langage et du rythme des émissions ;
- faire des recommandations qui pourront être utiles lors de l'élaboration de la deuxième série d'émissions.

Étant donné les nombreux problèmes relevés lors du visionnement des émissions, le Service de recherche et d'évaluation a décidé de mener une évaluation d'experts. Avec la collaboration d'une spécialiste de la télévision pour enfants, une agente de recherche a examiné en détail quatre (4) émissions afin d'obtenir une image globale de la série.

---

[1]Tiré du devis de la série *Alexandre, Magalie et Compagnie*, préparé par le secteur Enfance-Jeunesse de la programmation française (p. 6).

Commentaires

La série *Alexandre, Magalie et Compagnie*, qui vise les enfants de 4 à 7 ans, est une très bonne initiative télévisuelle. L'approche modulaire adoptée pourra très bien fonctionner si on respecte certains critères. Les modules qui semblent causer le plus de problèmes sont ceux dont les textes sont préparés par des scénaristes. Il semble en effet que ces derniers connaissent peu l'enfant du groupe cible visé par la série et qu'ils n'arrivent pas à se mettre dans la peau d'un enfant. Le point de vue utilisé dans les scénarios est souvent celui d'un adulte.

- Le module **Activités en classe** saura sûrement intéresser les jeunes. Il présente des enfants pris sur le vif, occupés à des activités qu'ils connaissent bien.

- Le module **Perception auditive**, présenté sous forme de jeu, saura également intéresser les jeunes. Il nécessite cependant quelques ajustements, surtout au niveau de la synchronisation et du choix des sons à identifier.

- Le module **Exercices physiques** saura lui aussi capter l'attention, présentant encore des enfants dans des situations réelles. Si on veut que le téléspectateur imite les mouvements, il faudra cependant mettre au point une méthode plus efficace.

- Le module **Mimes/jeux** est plus inégal, tantôt bien adapté à l'enfant, tantôt carrément raté. Il n'y a pas de doute que les mimes font partie des plaisirs de l'enfance, il s'agira cependant de les repenser et de les structurer adéquatement.

- Le module **Histoires** exige des modifications importantes. Pour soutenir l'attention des enfants, il faudra mettre plus de vie dans la narration et parsemer les histoires d'intrigues afin de piquer la curiosité des enfants. Il serait peut-être bon à l'occasion de laisser d'autres personnages que le grand-père raconter les histoires.

- Le module **Chansons** est généralement assez bien réussi. Plus qu'un tour de chant, on devrait utiliser davantage les accessoires et peut-être inviter, même indirectement, les téléspectateurs à se joindre aux chanteurs.

- Le module **Instruments de musique** est une excellente idée. Sa présentation est cependant monotone et un peu ennuyeuse. Elle gagnerait à être un peu plus vivante.

- Les personnages du grand-père, de Magalie et de Susie sont assez bien campés. Avec quelques ajustements, ils sauraient même être plus qu'acceptables. Alexandre et Martin, avec leur comportement stéréotypé, causent plus de problèmes. Ils devront être réexaminés avec soin si on veut les garder dans la série. Le langage des comédiens manque tout à fait de naturel. Il faudrait adopter un langage correct mais quotidien, plus conversationnel, surtout pour les rôles d'enfants, si on veut que les jeunes téléspectateurs s'identifient à eux.

- Les marionnettes, de leur côté, sont acceptables. On devra cependant porter une attention particulière à leur apparence physique, surtout aux bras et aux jambes encombrants, et à leurs voix trop semblables et criardes. Il faudra éviter les textes trop longs et les comportements agressifs répétés.

- Enfin, l'humour est généralement peu adapté au public cible. Les jeux de mots, bien qu'ils ne nuisent pas réellement, ne seront pas compris par les jeunes. Utiliser davantage le visuel, les bruits incongrus et les situations insolites.

Quelques rappels et recommandations à l'intention des scénaristes et de toute l'équipe de production complètent le rapport.

ALEXANDRE, MAGALIE ET COMPAGNIE

ÉVALUATION SOMMATIVE

I INTRODUCTION 1

II OBJECTIFS DE L'ÉVALUATION 1

III MÉTHODOLOGIE 2

IV ANALYSE DES RÉSULTATS 2

Module — ACTIVITÉS EN CLASSE, MATERNELLE 2

Module — PERCEPTION AUDITIVE 3

Module — EXERCICES PHYSIQUES 4

Module — MIMES / JEUX 5

Module — HISTOIRES 6

Module — CHANSONS 8

Module — INSTRUMENTS DE MUSIQUE 8

PERSONNAGES — MARIONNETTES 9

PERSONNAGES — COMÉDIENS 11

LANGAGE 12

HUMOUR 13

ATTEINTE DES OBJECTIFS 14

V DISCUSSION ET RECOMMANDATIONS 14

A. Rappel des conventions (éthique) 15

B. Réalisation 16

C. Scénarisation 17

ALEXANDRE, MAGALIE ET COMPAGNIE

ÉVALUATION SOMMATIVE

I INTRODUCTION

La nouvelle série pour enfants *Alexandre, Magalie et Compagnie*, coproduction de la chaîne française de TVOntario et de la station CBOFT/Ottawa-Hull de la Société Radio-Canada, se veut une série qui colle à la réalité ontarienne. Composée de 13 émissions d'une demi-heure, elle est conçue pour les jeunes de 4 à 7 ans. Elle vise à « favoriser la croissance de l'enfant et assurer son épanouissement de façon à ce que chacun puisse poursuivre sa propre éducation avec satisfaction et puisse partager la vie de la communauté avec compétence, dignité et joie »[1] . Elle vise plus particulièrement à développer :

- leur capacité de prendre des décisions et d'en assumer la responsabilité ;
- leurs aptitudes à explorer ;
- leurs aptitudes à communiquer ;
- le respect de soi et d'autrui ;
- les aptitudes et les attitudes qu'exige une vie saine ;
- leur désir d'apprendre.

Chaque émission se compose d'une quinzaine de modules d'une durée variant de 30 secondes à 3 minutes, selon l'importance du message véhiculé. La série met en vedette cinq personnages (quatre enfants, joués par des adultes, et un grand-père) et autant de marionnettes. La série est diffusée depuis l'automne 1988.

II OBJECTIFS DE L'ÉVALUATION

Le Service de recherche et d'évaluation a entrepris l'évaluation sommative de cette première série d'émissions dans le but d'apporter de l'information pertinente à l'équipe de production et au secteur Enfance-Jeunesse de la programmation française, qui s'apprêtent à produire une deuxième série de 13 émissions.

En tenant compte du public visé par la série (4-7 ans), l'étude vise plus particulièrement à :

- déterminer les points forts et les points faibles de la série ;
- vérifier l'atteinte des objectifs de la série ;
- examiner la formule fragmentée (environ 15 modules par émission) ;
- examiner les personnages de la série (comédiens et marionnettes) ;
- examiner les segments de bricolage et d'exercices physiques ;
- examiner les chansons et les segments musicaux (instruments de musique) ;
- examiner la pertinence du niveau de langage et du rythme des émissions ;
- faire des recommandations qui pourront être utiles lors de l'élaboration de la deuxième série d'émissions.

---

[1]Tiré du devis de la série *Alexandre, Magalie et Compagnie*, préparé par le secteur Enfance-Jeunesse de la programmation française (p. 6).

III MÉTHODOLOGIE

Étant donné les nombreux problèmes relevés lors du visionnement des émissions, le Service de recherche et d'évaluation a décidé de mener une évaluation d'experts. Avec la collaboration d'une spécialiste de la télévision pour enfants, une agente de recherche a examiné en détail quatre (4) émissions afin d'obtenir une image globale de la série. Les deux collaboratrices à cette évaluation avaient visionné à l'avance les cassettes d'émissions choisies et noté leurs commentaires. Elles se sont ensuite réunies pendant deux journées, au cours desquelles elles ont regroupé leurs commentaires et préparé ce rapport.

Les quatre émissions analysées ont été les suivantes :
- Émission 2 : Ma première journée à l'école
- Émission 5 : Les Animaux
- Émission 9 : Le Spectacle
- Émission 12 : L'Ennui

IV ANALYSE DES RÉSULTATS

Cette section du rapport présente une analyse de chaque type de modules utilisé dans la série ainsi qu'une analyse des personnages, comédiens et marionnettes, du langage et de l'humour utilisés. Suivent des commentaires sur l'atteinte des objectifs de la série, une discussion des résultats puis une liste de recommandations réparties en trois volets : rappel des conventions (éthique), réalisation et scénarisation.

Un organigramme de l'émission *Les Animaux*, développé par Madame Caron-Bouchard, ainsi qu'une brève analyse de ce dernier se trouvent en annexe. On peut trouver, pour chaque séquence de l'émission, la durée approximative du segment, le type de visuel utilisé (film, photo, studio ou autres), le type d'audio utilisé (musique, voix ou effets spéciaux), le ou les personnages présents, ainsi que le contenu et le genre d'information présentée (cognitive, psycho-sociale ou reliée à une habileté).

Une approche très pratique a été choisie pour ce rapport ; la plupart des résultats présentés sont accompagnés d'exemples tirés des émissions visionnées. Pour mieux comprendre les recommandations, il est suggéré de regarder d'abord les émissions.

MODULE — ACTIVITÉS EN CLASSE, MATERNELLE

- Très bons segments, de véritables bijoux.
- Très bien adaptés au groupe cible ; les activités choisies pour les différents segments intéresseront sûrement les jeunes téléspectateurs.
- La musique de fond est toujours très bien choisie (mélodie de la chanson de l'émission ou musique de la chanson-thème).
- Dans quelques-uns des segments, on entend parler les enfants dans la classe, en arrière-plan. Cela est très bien, d'autant plus que ce sont à peu près les seules fois où de véritables enfants ont droit de parole dans la série.

- À l'occasion, bons enchaînements entre le segment précédent et les activités. Par exemple, tout au long d'un de ces segments, on a utilisé la musique d'une chanson que Magalie venait d'interpréter, « Les animaux sont différents » (émission 5). Cela a permis une transition toute en douceur.

- Le segment où on voit une petite fille préparer un repas pour son bébé puis bercer ce dernier en chantant « Fais dodo » est très beau (émission 2). Toujours se rappeler cependant de ne pas stéréotyper les filles dans certains rôles et les garçons dans d'autres.

- L'activité où l'on voit un jeune garçon mesurer son doigt et écrire la mesure sur une feuille de papier (émission 9) s'adresse à des enfants beaucoup plus âgés que les autres activités (bac de sable, pâte à modeler, etc.).

Suggestions

- Les segments pourraient parfois être plus longs. On laisse trop souvent les téléspectateurs sur leur appétit.

- Dans le cas de bricolage, s'assurer de montrer le produit fini. Ce n'est qu'une question de secondes dans bien des cas.

- Dans la mesure du possible, assurer des enchaînements entre les activités et le segment précédent ou suivant.

- S'assurer de la présence de garçons et de filles et varier les rôles.

MODULE — PERCEPTION AUDITIVE

- Bonne idée de s'attarder sur la perception auditive du jeune enfant ; la formule quiz est excellente car les enfants adorent deviner et cela rompt la monotonie.

- Bonnes prises de vue des objets.

- Les sons et objets choisis pour les quiz appartiennent bien au monde de l'enfant, à son environnement.

- Il y a parfois des erreurs lors de l'identification des sons. Il n'y a pas de concordance entre le son et le mot présenté. Ex. : on entend une goutte d'eau tomber et les mots que le téléspectateur doit reconnaître ou apprendre sont évier et robinet. Or ce n'est ni l'évier ni le robinet qui fait le bruit entendu mais bien la goutte d'eau qui tombe dans l'évier rempli d'eau (émission 9).

- La réponse au quiz est seulement écrite (klaxon, évier, etc.). Or la majorité des enfants du public cible de la série ne savent pas encore lire ou lisent très lentement. Plusieurs n'apprennent donc rien car ils ne reçoivent pas de réponse à leur question.

- À quelques reprises, on présente le mot à l'écran alors qu'on voit encore l'oreille de l'enfant (erreur de montage).

- On présente parfois deux concepts à la fois. Ex. : clignotant droit et clignotant gauche (émission 5). Or il n'y a pas de différence de son entre le clignotant droit et le clignotant gauche ; de plus, un enfant ne verra que très difficilement la différence entre les deux séquences visuelles. Le concept gauche/droite semble inutilement présenté.

- Le choix des mots n'est pas toujours des plus judicieux, et cela pas toujours pour les mêmes raisons. Ainsi la sonnette présentée est peu répandue et plutôt dispendieuse. Plus souvent les enfants ont à la maison un « buzz » ou une sonnette « Avon » (ding-dong). De plus, il y a un risque que le son de celle qui a été choisie soit confondu avec celui d'une horloge grand-père.

Suggestions

- Lors de la présentation de l'image, on pourrait entendre, après quelques secondes, une voix identifier clairement le mot cherché. Ex. : sonnette, klaxon. Cela favoriserait l'apprentissage de mots chez les plus jeunes et serait un rappel pour les plus âgés.

- Pour stimuler le jeune enfant, il serait intéressant que, au lieu de voir un point d'interrogation surimposé sur l'oreille de l'enfant, on entende une voix dire : « Qu'est-ce que c'est ? ». Et la même voix pourrait donner la réponse après quelques secondes, pour laisser à l'enfant le temps de chercher lui-même la réponse.

- Il serait intéressant de profiter de l'occasion pour donner à l'enfant des renseignements sur le ou les objets du segment : leur nom, leur utilité, etc. Certes il ne s'agit pas d'en faire un segment de 20 minutes, mais pourquoi ne pas donner quelques renseignements qui puissent servir au jeune ? Si cela s'avère trop long, on pourrait également choisir des objets qui seraient ensuite utilisés dans l'émission.

- Lors du montage, s'assurer que le mot apparaît au moment même où l'image apparaît.

- Choisir des objets qui font vraiment partie de l'environnement du jeune. S'assurer que c'est bien l'objet présenté qui fait le bruit entendu.

MODULE — EXERCICES PHYSIQUES

- Intéressant de toucher l'aspect moteur (physique) du développement de l'enfant.

- Une autre bonne occasion de voir de jeunes enfants à l'écran.

- Très confus car on utilise trois niveaux d'intervention : il y a d'abord une voix d'homme (le moniteur) qui donne les instructions ; il y a ensuite l'encart où on voit la comédienne qui joue le rôle de Magalie faire les exercices ; et enfin, il y a le reste de l'écran où on voit des enfants faire aussi les exercices.

- Les téléspectateurs peuvent se demander si c'est bien Magalie qui fait les exercices ; si oui, cela lui donne un nouveau rôle dans l'émission et peut semer la confusion chez les petits.

- L'encart est souvent mal situé dans l'écran ; souvent, il dérange plus qu'il n'aide le téléspectateur.

- Il y a parfois manque de synchronisme entre l'encart et les instructions. Ainsi, dans l'émission 5, on montre la poitrine de Magalie et on entend le moniteur dire : « Respire par la bouche » (erreur de montage).

- Encore une fois, la voix hors champ est masculine.

- L'écart entre le langage du moniteur et celui des personnages de l'émission est très prononcé. Autant l'un est simple, autant l'autre semble forcé.

- Les exercices de respiration sont ceux qui passent le plus difficilement. Alors que les enfants les font de façon très approximative, on perçoit à peine les mouvements de Magalie, par exemple, lorsqu'elle respire par la bouche (émission 2).

- Les enfants à l'écran font les exercices plus ou moins correctement, mais illustrent quand même relativement bien certains d'entre eux, par exemple la marche avec des sacs de sable sur la tête ou sur les bras (émission 9).

- Les paroles du moniteur ne suivent pas le même rythme que les mouvements des enfants.

Suggestions

- Ces segments devraient inciter les enfants à faire les exercices à la maison. Il faut donc inviter le téléspectateur, lui montrer que c'est agréable faire de l'exercice. Mettre beaucoup de dynamisme, de pep dans le ton.

- On pourrait voir le moniteur sur place, s'adressant directement aux enfants dans la salle et aux téléspectateurs. Cela ferait peut-être didactique mais serait quand même plus clair.

- On pourrait également choisir un enfant qui fait correctement l'exercice et le montrer à l'écran un peu plus longtemps que les autres enfants.

- Le langage du moniteur et celui des comédiens devraient être moins contrastants, sans toutefois uniformiser l'accent.

MODULE — MIMES / JEUX

- Les enfants aiment beaucoup les jeux, entre autres les mimes, les devinettes, les comptines, etc.

- Certains mimes sont trop faciles, trop évidents ; on les devine immédiatement.

- Les mimes sont parfois présentés trop rapidement ; ils sont également parfois trop nombreux.

- À l'occasion, des objets empêchent le téléspectateur de bien voir l'action (tables, chaises, etc.).

- On passe souvent plus de temps à montrer la personne qui devine que la personne qui mime. Ainsi, on ne voit que très brièvement Martin lorsqu'il mime le serpent à lunettes alors qu'on nous montre longuement Magalie et Alexandre qui essaient de deviner (émission 5).

- Répéter est bon, mais répéter ne veut pas dire faire exactement la même chose (ex. : le petit bonhomme au nez poilu…, émission 2) ; on risque de perdre l'attention des enfants.

- Trop souvent on semble tenir pour acquit que le jeune téléspectateur connaît déjà le jeu présenté. On n'en explique pas les règles.

- Le jeu où les participants doivent deviner le nom du petit des animaux et où ils utilisent des objets à sons différents (klaxon, cloche, canard, etc.) (émission 2) présente une bonne intégration des effets spéciaux ; par contre, le jeu lui-même présente quelques problèmes. En effet, il n'y a pas de réponse inscrite sur la carte pigée par les enfants, il n'y a que la question sous forme de dessin ; comment font-ils donc pour connaître la bonne réponse ? L'information sur les bébés animaux est pertinente pour les enfants de 4 à 7 ans, mais le jeu est mal structuré.

- Le jeu où les participants tirent des cartes d'un chapeau (émission 12) se joue à des niveaux différents : il y a un gâteau de fête (où la personne doit mimer qu'elle est heureuse) ; on ne sait pas quel image voit Susie pour mimer une personne triste ; puis il y a un lion où il faut imiter le cri de l'animal pour montrer qu'on est fâché. Le lien entre les différentes cartes est plutôt vague et incompréhensible pour les enfants.

- Lorsqu'on présente des bricolages, on ne donne pas au téléspectateur les explications nécessaires pour pouvoir faire le bricolage à la maison. L'utilité des objets présentés n'est pas toujours évidente (ex. : plaque de bois de Magalie, émission 5). De plus, les objets bricolés ne sont pas souvent utilisés dans le reste de l'émission (ex. : la marionnette construite par Susie et grand-père (émission 12), on aurait pu la faire danser ou la réutiliser plus tard).

Suggestions

- Mimer plus longtemps, de façon moins précipitée, de manière à laisser au téléspectateur le temps de deviner, quitte à en mimer moins.

- Ajouter des éléments de suspense, des effets sonores pour rendre les mimes et les jeux plus intéressants et drôles.

- Montrer davantage le personnage qui mime l'action ou l'animal plutôt que celui qui regarde le mime ou le jeu.

- Il ne serait pas mauvais dans certains cas d'expliquer les règles du jeu. Faire dire aux personnages : « On va deviner quel animal… ». Quelques mots seraient parfois suffisants.

- Lors des bricolages, afin de donner le goût aux enfants d'en faire de semblables, donner les explications nécessaires (différentes étapes, matériel, etc.) pour le faire complètement. Également montrer l'aspect utilitaire de l'objet bricolé ou l'utiliser dans l'émission.

MODULE — HISTOIRES

- Trop lues, elles font penser à un livre. Tout doit être dans le ton, la voix. Il n'y a pas de dialogue télévisuel intelligent.

- Il y a souvent trop de mots et pas assez d'intrigue pour retenir l'attention des enfants

- Le visuel est souvent mal exploité. Les dessins sont tristes, les couleurs neutres, ternes, sans relief ; la caméra est souvent mal utilisée (nuage - marguerite : mouvement répété de bas en haut). C'est bien parce que ça met de l'action mais devient monotone parce que répété trop longtemps.

- L'humour passe plutôt mal car souvent trop subtil.

- Les effets spéciaux sonores sont utilisés de façon tellement discrète qu'ils passent le plus souvent inaperçus (ex. : bruit de nature, d'animaux dans l'histoire Pit-Pit, émission 5).

- Les petits cœurs en laine dans l'histoire Pit-Pit (émission 5) sont un excellent exemple d'une bonne utilisation d'objets. Les enfants vont adorer ces petits cœurs et s'en rappelleront.

- Trop souvent les fins de phrases, dites sur un ton plus bas, ne sont pas clairement audibles (« et s'en trouva fort heureux », émission 9).

- On a raté une belle occasion de faire raconter une histoire par Magalie (émission 2). Elle n'a que commencé à la raconter. Le sujet était très intéressant (les lunettes magiques) et aurait captivé les enfants.

Suggestions

- Varier l'intonation, rendre le récit plus vivant.

- Susciter la curiosité, mettre du suspense, pas trop longtemps car les enfants pourraient décrocher. Bien mesurer l'intensité dramatique.

- Intéresser les enfants : être à la recherche de quelque chose, découvrir ; utiliser des éléments susceptibles de les captiver : la nature et les animaux, les monstres, le cirque, les jeux, etc.

- Utiliser l'humour plus souvent, un humour à la portée des enfants (visuel, onomatopées, bruits incongrus, etc.).

- Mettre de l'émotion dans le texte (étonnement, surprise, désarroi, ...), de l'inattendu (événements, personnages). Donner des indices, des pistes aux enfants pour qu'ils puissent comprendre l'intrigue.

- Continuer à utiliser les onomatopées, les bruits : hoquets, éternuements, etc. Cela rend la situation plus drôle et permet de mettre de la vie dans le récit.

- Utiliser la complicité du téléspectateur (ce dernier sait, mais le personnage, lui, ne sait pas).

- Ajouter des couleurs voyantes, vivantes et utiliser la caméra davantage pour donner du mouvement, du dynamisme à la présentation.

- Utiliser davantage les effets sonores spéciaux.

- Éviter le ton moralisateur, la morale trop explicite.

- Relier l'histoire au thème de l'émission. Trop souvent le lien entre le thème de l'histoire et celui de l'émission est symbolique ou parfois même inexistant.

- L'histoire ne devrait pas toujours être lue par le grand-père. Elle pourrait parfois être racontée par un des enfants. Cela permettrait de varier les voix (pas toujours une voix masculine).

- L'histoire peut être tirée d'un livre mais il serait intéressant de varier les sources : disque, émission de télévision, etc. Éviter la redondance.

- Bien articuler, mais sans exagération. Porter une attention spéciale aux fins de phrases.

MODULE — CHANSONS

- Les mélodies des chansons sont généralement très bien choisies. Elles sont entraînantes.

- Le visuel est généralement varié.

- On utilise peu les accessoires ou les éléments de décor présents (ex. : sac-à-dos dans la chanson interprétée par la marionnette (émission 2), petits animaux dans la chanson interprétée par Magalie (émission 5), etc.). Magalie aurait pu faire sauter les animaux, les faire bouger. Cela aurait permis de rendre les chansons moins « spectacle », plus senties et vivantes.

- Certains mots ou expressions ne sont pas connus des enfants (ex. : « farandole », « J'explose ce matin » dans l'émission 2).

- Certaines paroles sont inaudibles, mal prononcées (« Je te donnerai un "vou vou" », émission 12).

Suggestions

- S'assurer que les couplets et les refrains soient courts, deux ou trois phrases tout au plus, que le refrain soit plus « punché » que le couplet. Répéter le refrain à quelques reprises.

- Bonne occasion de faire participer les téléspectateurs à ne pas rater. Il faut rendre le tout assez vivant pour que les jeunes aient le goût de chanter aussi.

- Utiliser davantage les accessoires.

- Attention au vocabulaire et aux expressions utilisées dans les textes de chansons. Bien articuler.

- Utiliser la caméra davantage (close-up, etc.).

MODULE — INSTRUMENTS DE MUSIQUE

- Excellente idée de présenter des instruments de musique, mais présentation un peu monotone, sérieuse.

- Les noms des instruments qui apparaissent à l'écran et qui suivent les mouvements de la gamme (monte et descend) sont excellents et constituent un bon renforcement pédagogique.

- Très bien que ce soit des jeunes qui jouent, même s'ils sont considérablement plus âgés que les enfants du public cible.

- Tellement court, n'encourage pas les enfants à participer.

- Encore ici on tient pour acquit que le téléspectateur sait lire. L'instrument n'est pas nommé. Le mot est écrit, mais on ne facilite pas son apprentissage. Seuls les plus âgés parmi les téléspectateurs auront la chance d'apprendre (ex. : violon alto, saxophone ténor).

- L'affiche ancienne sur le mur derrière l'artiste ne constitue pas une référence pour les enfants qui n'ont pas la notion d'époque historique. Elle représente des hommes en grands manteaux, l'air très sévère. Elle semble plus ou moins bien adaptée pour un segment musical.

Suggestions

- Ces segments devraient initier les enfants à certains instruments de musique et peut-être même donner le goût aux enfants de jouer d'un instrument.

- Ajouter une petite note d'humour à l'occasion.

- Pour rendre la présentation plus vivante, on pourrait demander aux jeunes artistes de dire quelques mots avant de jouer et de présenter leur instrument. On pourrait montrer qu'il ne s'agit pas simplement de jouer d'un instrument, mais que la musique peut servir à exprimer des sentiments (ex. : « Je me sens triste aujourd'hui… »).

- On pourrait valoriser la technique, l'habileté, la transmission de sentiments, etc.

- Attention au décor en arrière-plan. Le choisir en fonction du segment présenté (musique) et de l'âge des enfants du public cible.

PERSONNAGES — MARIONNETTES

- <u>Aspect extérieur</u>

- Les yeux sont bien sauf peut-être pour Yum (la marionnette chinoise). Les siens devraient être bridés mais ne le sont pas ; ses deux yeux sont différents, ce qui rend le regard bizarre, comme si elle regardait ailleurs, jamais en face.

- L'intérieur de la bouche doit être assez discret, de préférence de couleur foncée ; éviter les imprimés.

- Les cheveux sont très beaux, originaux. Ne pas avoir peur de les rendre encore plus fous.

- Les bras sont encombrants, beaucoup trop longs. Ils cachent souvent le visage. Il y a du travail à faire au niveau des gestes.

- Les mains sont nécessaires si on veut, par exemple, que les marionnettes tiennent des crayons ou des ciseaux mais elles doivent alors être plus flexibles, plus naturelles, afin de servir de modèle aux enfants (émission 9).

- Les marionnettes n'ont pas de cou. Éviter donc de faire des références à leur cou (émission 12).

- Les pattes ou jambes ne semblent avoir aucune utilité. Les rendre moins encombrantes ou les utiliser davantage.

- Attention de ne pas surcharger l'image. Les marionnettes sont très colorées (tissus imprimés) et parfois l'arrière-plan, très chargé aussi, nuit à la perception des marionnettes.

- Les marionnettes sont attachantes, donnent le goût de les prendre dans nos bras.

• Langage et comportement

- Éviter les situations où les marionnettes doivent présenter des mots nouveaux, où l'articulation est importante. Comme il est impossible de lire sur leurs lèvres, plutôt utiliser des personnages comédiens.

- Utiliser les marionnettes principalement pour véhiculer des messages sociaux interactifs.

- Typer davantage les marionnettes : en faire des personnages qui ont une personnalité propre, des voix particulières.

- Éviter les voix trop criardes, qui se ressemblent toutes. Varier voix masculines et féminines ; utiliser un ton de conversation ; utiliser davantage l'émotion, l'intonation (exclamation, questionnement, étonnement, hésitation, etc.). Il n'est pas impossible de parler lentement tout en mettant de la vie dans le ton.

- Éviter les longues tirades ; il y a trop de texte (émission 12).

- Éviter les comportements agressifs. En quantité minimale, les messages passent bien mais, quand cela revient trop souvent, cela rend les marionnettes criardes et antipathiques. Le ton est agressif et précipité.

- S'assurer que les voix sont claires. Pour l'instant, les voix semblent voilées (position du microphone ?), on a souvent du mal à entendre leurs propos ; certains mots ou finales sont escamotés ; cela est d'autant plus important qu'il y a toujours beaucoup de dialogues dans ces segments.

- Les marionnettes se déplacent toujours dans un plan latéral ; il n'y a pas de perspective, mais un seul plan. Cela fait très monotone. De plus, la caméra passe continuellement d'une marionnette à l'autre dans un mouvement de va-et-vient très pénible à suivre.

• Mordicus le castor

- Marionnette intéressante, qui présente bien l'information.

- De toutes les marionnettes, c'est celle qui est la plus typée et qui utilise le plus l'intonation.

- Il n'a pas des mains (pattes) de castor : ses doigts sont très longs, noirs et blancs, et ressemblent à ceux d'une mouffette. Ses mains ne sont pas proportionnées au reste de son corps, elles prennent beaucoup trop de place, elles distraient.

- Attention à certains comportements que pourraient reprocher certains parents. Ex. : quand Mordicus ferme le bec du paon qui l'irrite (émission 5). Un enfant pourrait imiter ce comportement et fermer le bec d'un animal, cela pourrait s'avérer dangereux et ce n'est sûrement pas très gentil.

PERSONNAGES — COMÉDIENS

Les adultes qui jouent le rôle de jeunes enfants est contre-indiqué dans les émissions pour enfants car cela fait faux ; on trompe le jeune téléspectateur. Le contraste est trop évident, surtout après les segments où on voit de vrais enfants en situation de garderie, maternelle ou école. Les personnages jouent trop bébé, de façon exagérée. Cela refroidit l'atmosphère. On pourrait rétorquer que les personnages de la série *Passe-Partout* sont aussi des adultes. Le problème ne s'y pose cependant pas de la même façon car les personnages sont placés dans un décor fictif. Il n'y a pas de référence directe à l'âge des personnages ou à leur niveau scolaire. Ils sont tout simplement placés dans des situations d'apprentissage.

Trop souvent les enfants sont dépeints de façon négative : chiâleux, têtus, ils se tiraillent, ils sont fatigués (après une excursion des plus stimulantes).

- Magalie
  Ressemble de façon marquée au personnage Passe-Partout. Cela peut semer la confusion dans l'esprit des jeunes téléspectateurs. Comme la majorité des enfants connaissent *Passe-Partout*, série toujours en onde, ils auront peut-être des attentes face à Magalie.

- Susie
  Ne cause pas trop de problème. Comme Magalie, elle semble mieux représenter le jeune enfant. On devrait toutefois éviter, pour elle aussi, toute référence à son âge et à son niveau scolaire.

- Alexandre et Martin
  Tous deux exagèrent vraiment trop les caractéristiques des enfants de 5 ou 6 ans. Ils sont de vraies caricatures stéréotypées de jeunes enfants. Leur comportement ridiculise l'enfant de cet âge. Ils agissent et parlent en « bébé » ; de plus, ce sont ces personnages qui mentionnent le plus souvent leur âge ou l'école. Le ton qu'ils utilisent est tout à fait inacceptable. Alexandre a parfois des comportements très jeunes (il lit un livre à l'envers, émission 2) ou beaucoup plus âgés (il dessine très bien, émission 5).

- Grand-père
  Le plus sympathique de tous les personnages, le plus vrai, probablement parce que c'est le seul personnage adulte. Il est chaleureux, naturel et expressif ; il est simple et respecte les enfants. C'est un vieux « en forme », il marche bien droit, il est sans préjugés. De tous les personnages, c'est celui qui utilise le niveau de langage le plus pertinent. Son français est très bon et moins forcé que celui des autres personnages pourtant plus jeunes. Son rire, généralement naturel et chaleureux, paraît parfois forcé ou utilisé sans raison apparente. Il utilise parfois un ton moralisateur : « Il ne faut jamais oublier celle (la langue) avec laquelle on a grandi » ou encore « Sois très fière de parler ta langue » (émission 5). Ce ton n'est pas à recommander avec les petits.

Suggestions

- On pourrait se passer d'Alexandre et de Martin et centrer la série sur Magalie, grand-père et les marionnettes. Magalie pourrait être une jeune fille (fin élémentaire ou début secondaire), sans référence directe à l'âge ou au niveau scolaire. Elle pourrait garder quelques enfants, de vrais enfants cette fois, âgés de 7 à 9 ans, plus faciles à mener sur un plateau que des jeunes de 4 à 6 ans. On verrait ces enfants de temps à autre, selon les besoins de l'émission, principalement lorsque la présence de jeunes enfants semble nécessaire pour exposer certains problèmes relatifs à ce groupe d'âge.

- Tous les personnages pourraient demeurer mais on ne ferait plus référence directe à l'âge et au niveau scolaire. Les personnages pourraient être en situation d'apprentissage, vivre des problèmes communs aux plus petits. On devrait arrêter complètement d'utiliser le ton bébé, être vrais, très naturels et expressifs.

LANGAGE

- Tellement préoccupés par la langue, les personnages en oublient la spontanéité.

- Langage trop forcé, les comédiens se sentent obligés de prononcer toutes les voyelles et toutes les consonnes (ex. : « Je n'en ai pas besoin », émission 2, « et il fallait attendre notre tour », émission 9).

- Ressemble plus à un langage écrit que parlé, conversationnel. Parler correctement et articuler, c'est deux choses.

- On rate parfois l'occasion de présenter de nouveaux mots de vocabulaire aux enfants : concierge (émission 2).

- La présentation de mots compliqués (les noms latins des orchidées, par exemple, émission 2) est superflue pour les plus jeunes enfants qui ne les retiendront pas. Cela pourrait être valable pour les jeunes de 7 ans, mais alors les utiliser parcimonieusement. Il aurait mieux valu mettre plus de temps sur la présentation de l'orchidée, mot déjà nouveau pour la plupart des enfants.

- Un jeune enfant qui ne comprend pas très bien le mot orchidée n'aurait probablement pas dit « des or..., des or... ». Il aurait plutôt dit un mot qui ressemble à orchidée (comme cloridé, arcade ou même araignée...).

- Très belle association d'idées : « des orchidées qui font des petits bébés orchidées » pour expliquer la reproduction (émission 2).

- Attention à la notion du temps : « Quatre jours, c'est pas beaucoup » (émission 2) : mais par rapport à quoi ? Il faut faire une comparaison.

- Certaines phrases ne sont pas du tout adaptées aux jeunes : « Personne ne peut être quelqu'un d'autre que lui-même » (émission 5). Cette phrase est digne d'un thème de dissertation pour les élèves de niveau collégial. Très philosophique, très difficile. De même, « des glandes qui sécrètent de l'huile » (émission 9) sera incompréhensible pour plusieurs.

Suggestions

- Relaxer le langage.

- Attention au vocabulaire. Mettre les mots dans un contexte, les expliquer (ex. : inconnu, humide, etc.).
- Faire une économie de mots dans l'écriture.

- Le dialogue doit être senti. Utiliser le « je » ; pas trop de « c'est bon de… » ou « il faut que… ». S'impliquer, ne pas trop porter de jugement de l'extérieur.

HUMOUR

- Pas toujours adapté au groupe d'âge 4-7 ans.

- Les jeux de mots sont à éviter car non compris par les plus petits. Ex. : Calypsandre et Magaxis, une serre et serre-moi fort (du moins donne-t-on la définition du mot serre et grand-père serre les enfants dans ses bras) (émission 2), patiner et vite sur ses patins (émission 2), de quelle couleur était le chien (émission 5), étiez-vous tous malades ? (émission 2) : humour pour les plus grands (8-9 ans) ; si les jeunes enfants rient, ce n'est pas parce qu'ils ont compris l'humour, mais plutôt parce qu'ils voient rire les comédiens dans l'émission. Cela ne veut pas dire d'enlever tout humour fait de jeux de mots, mais simplement ne pas s'attendre à ce que les jeunes téléspectateurs les comprennent.

- On ne profite pas assez des occasions qui passent pour faire rire les enfants : Magalie fait le chat ; Martin imite le serpent à lunettes, fait le fantôme ; grand-père imite le cri de la chouette ; etc.

Suggestions

- Les enfants de 4-7 ans préfèrent les sons curieux, les gags visuels ; utiliser les effets sonores.

- Quand on prononce des syllabes bizarres, des onomatopées drôles pour les petits, les faire assez longtemps pour donner à l'enfant le temps de comprendre et de rire.

- Profiter plus souvent des occasions qui se présentent pour faire rire les enfants.

ATTEINTE DES OBJECTIFS

On se rappellera que la série vise à développer chez les enfants :
- leur capacité de prendre des décisions et d'en assumer la responsabilité ;
- leurs aptitudes à explorer ;
- leurs aptitudes à communiquer ;
- le respect de soi et d'autrui ;
- les aptitudes et les attitudes qu'exige une vie saine ;
- leur désir d'apprendre.

L'atteinte de ces objectifs, très généraux, ne peut être déterminée de façon directe. On peut toutefois apporter quelques commentaires.

• Vu l'image quelque peu négative du jeune enfant projetée dans la série, particulièrement à cause des personnages Alexandre et Martin ;
• vu l'attitude des personnages face à la résolution de problèmes (plus de temps sur l'identification du problème que sur la résolution du problème, solutions presque toujours proposées par le personnage adulte ou Magalie, enfant la plus âgée) ;
• vu le ton moralisateur souvent utilisé par grand-père ;
• vu le point de vue adulte adopté dans toute la scénarisation ;

l'atteinte des objectifs ne peut être que partielle.

Certes on retrouve dans la série des éléments de respect de soi et des autres, des attitudes positives face à une vie saine et même un certain désir d'apprendre, mais la série doit avant tout être pensée pour des jeunes. Les scénaristes doivent très bien comprendre et connaître l'enfant de cet âge. Alors seulement le jeune téléspectateur pourra comprendre les messages véhiculés et atteindre les objectifs visés pour lui dans la série.

V DISCUSSION ET RECOMMANDATIONS

La série *Alexandre, Magalie et Compagnie*, qui vise les enfants de 4 à 7 ans, est une très bonne initiative télévisuelle. L'approche modulaire adoptée pourra très bien fonctionner si on respecte certains critères.

Les modules qui semblent causer le plus de problèmes sont ceux dont les textes sont préparés par des scénaristes. Il semble en effet que ces derniers connaissent peu l'enfant du groupe cible visé par la série et qu'ils n'arrivent pas à se mettre dans la peau d'un enfant. Le point de vue utilisé dans les scénarios est souvent celui d'un adulte. On oublie les caractéristiques principales de l'enfant qui vit plus qu'il ne dit ce qu'il ressent. Les dialogues, même dans la bouche des comédiens jouant les rôles d'enfants, ne parviennent pas à véhiculer correctement les messages attendus.

Le module **Activités en classe** saura sûrement intéresser les jeunes. Il présente des enfants pris sur le vif, occupés à des activités qu'ils connaissent bien. Le module **Perception auditive**, présenté sous forme de jeu, saura également intéresser les jeunes. Il nécessite cependant quelques ajustements, surtout au niveau de la synchronisation et du choix des sons à identifier. Le module **Exercices physiques** saura lui aussi capter l'attention, présentant encore des enfants dans des situations réelles. Si on veut que le téléspectateur imite les mouvements, il faudra cependant mettre au point une méthode plus efficace. Le module **Mimes/jeux** est plus inégal, tantôt bien adapté à l'enfant, tantôt carrément raté. Il n'y a pas de doute que les mimes font partie des plaisirs de l'enfance, il s'agira cependant de les repenser et de les structurer adéquatement. Le module **Histoires** exige des modifications importantes. Pour soutenir l'attention des enfants, il faudra mettre plus de vie dans la narration et parsemer les histoires d'intrigues afin de piquer la curiosité des enfants. Il serait peut-être bon à l'occasion de laisser d'autres personnages que le grand-père raconter les histoires. Le

module **Chansons** est généralement assez bien réussi. Plus qu'un tour de chant, on devrait utiliser davantage les accessoires et peut-être inviter, même indirectement, les téléspectateurs à se joindre aux chanteurs. Le module **Instruments de musique** est une excellente idée. Sa présentation est cependant monotone et un peu ennuyeuse. Elle gagnerait à être un peu plus vivante.

Les personnages du grand-père, de Magalie et de Susie sont assez bien campés. Avec quelques ajustements, ils sauraient même être plus qu'acceptables. Ce sont les personnages d'Alexandre et de Martin qui causent le plus de problèmes. Leur comportement stéréotypé de jeunes est très insultant pour les enfants. Ils devront être réexaminés avec soin si on veut les garder dans la série. Le langage des comédiens semble très forcé et manque tout à fait de naturel. Il faudrait adopter un langage correct mais quotidien, plus conversationnel, surtout pour les rôles d'enfants, si on veut que les jeunes téléspectateurs s'identifient à eux.

Les marionnettes, de leur côté, sont acceptables. On devra cependant porter une attention particulière à leur apparence physique, surtout aux bras et aux jambes encombrants, et à leurs voix trop semblables et criardes. Il faudra éviter les textes trop longs et les comportements agressifs répétés.

Enfin, l'humour est généralement peu adapté au public cible. Les jeux de mots, bien qu'ils ne nuisent pas réellement, ne seront pas compris par les jeunes. Utiliser davantage le visuel, les bruits incongrus et les situations insolites.

Pour terminer, voici quelques rappels et recommandations à l'intention des scénaristes et de toute l'équipe de production. La liste n'est pas exhaustive et on ne saurait trop recommander d'évaluer une émission pilote de la prochaine série ou tout au moins certains segments ou éléments (modules en particulier, marionnettes ou comédiens). Une lecture annotée des scénarios par un spécialiste serait également souhaitable.

A. <u>Rappel des conventions (éthique)</u>

Le jeune enfant retient les messages indirects aussi bien et parfois même mieux que les messages directs. Il faut garder cela à l'esprit lors de la rédaction du scénario. À travers les comportements, toujours s'assurer de respecter les autres, la nature et l'environnement, les règles de sécurité, etc.

Environnement / nature
Éviter le gaspillage d'énergie, de nourriture.
Ex. : fermer l'interrupteur (télé, magnétophone, etc.).

Sécurité
Ne pas placer les personnages dans une situation dangereuse.
Ex. : ne pas tenir les ciseaux les pointes vers le haut, ne pas s'asseoir sur le bout d'une table.
Dans trois des quatre émissions visionnées, on utilise des écouteurs. Or plusieurs adultes sont contre l'utilisation de ces derniers par les plus jeunes. Cela isole l'enfant, alors qu'il est à un stage de socialisation, et peut nuire à son audition.

Préjugés culturels
Le jeune enfant a peu ou pas de préjugés culturels (raciaux, sexuels (homme/femme), alimentaires (fruits, légumes, gâteaux), etc.). Il est souvent plus efficace de montrer à l'écran des enfants qui jouent harmonieusement avec des enfants de minorités visibles que de passer des messages directs comme « Les Noirs sont comme nous, il faut les

respecter ». S'assurer de ne pas montrer à l'écran des comportements qui pourraient laisser croire que les Noirs sont comme ceci ou cela. S'assurer également de l'égale répartition des sexes dans les émissions (hommes/femmes, garçons/filles) et de ne pas véhiculer de stéréotypes reliés aux rôles (le directeur de l'école, la maîtresse, l'infirmière, le concierge, etc.).

Comportements
Assurer une attitude pro-sociale plutôt que non permissive. Le ton moralisateur est à éviter. On ne devrait pas dire « Ce n'est pas bien de... », mais plutôt « Il arrive parfois qu'on n'aime pas... ».
Le jeune enfant vit ses émotions plus qu'il ne les verbalise. Il ne dira pas « Magalie, pourquoi tu me fais de la peine ? » (émission 2) mais il va plutôt pleurer et montrer sa peine. Le jeune téléspectateur comprendra le comportement même s'il n'est pas expliqué en mots. Si l'objectif est d'aider le jeune téléspectateur à verbaliser ses émotions, il faudrait le faire de façon plus efficace.
Éviter le plus possible les comportements violents (gestes ou paroles) entre les personnages principaux. Quand on présente une situation conflictuelle, s'assurer de passer autant de temps sur la solution du problème que sur le problème lui-même. Présenter si possible plusieurs alternatives de solutions. Les solutions ne doivent pas toujours venir des adultes ou des personnages plus âgés. Les jeunes enfants aussi peuvent trouver des solutions à leurs problèmes ou à ceux des plus âgés qu'eux.
Éviter de ridiculiser les enfants. Les jeunes n'apprécient pas du tout de se voir ainsi dépeints. Cela les rend mal à l'aise.
Présenter des comportements qui pourraient servir de modèles aux enfants : ranger ses jouets, aider ses amis, dresser et desservir la table, etc.
Le jeune enfant ne sait pas lire ou lit lentement. Pour démontrer qu'il existe plusieurs langues (émission 5), il aurait mieux valu entendre parler quelques langues que de voir des affiches devant les magasins.

Concepts
Les jeunes enfants font peu la distinction entre fantaisie et réalité. La scène du rêve (émission 2), plutôt longue, sera incomprise par plusieurs.
Les enfants n'ont pas encore une notion du temps très au point. Dans l'émission 2, parlant de vacances terminées, il aurait probablement été plus efficace de tourner les pages d'un calendrier que les aiguilles d'une horloge.

Langue
Utiliser une langue qui tienne compte de l'âge et de la culture du public cible. Ainsi on ne devrait pas dire « jardin d'enfants » mais plutôt « maternelle », etc. Tout en gardant un bon français, s'assurer d'un langage parlé et non écrit. Bien articuler, tout en gardant un langage simple, à la portée des jeunes.
Quand on présente un nouveau mot de vocabulaire aux enfants, s'assurer de le prononcer clairement mais également d'en présenter les différentes utilisations.

B. Réalisation

Éclairage
Utiliser davantage l'éclairage pour véhiculer des messages spécifiques.
Ex. : quand on parle de grande dame, on aurait pu diriger un spot sur Magalie mettant un grand chapeau sur sa tête (émission 5).

Effets sonores
Les utiliser davantage, entre autres dans les histoires racontées, autant les sons spécifiques que les onomatopées, et cela assez longtemps pour que les enfants puissent les remarquer et les comprendre.
Attention à la synchronisation avec le visuel (dans le montage). Il faut que le visuel et le sonore se complètent.
S'assurer que le son et les voix sont claires.

Décor / accessoires
Le décor ne doit pas distraire du message principal. S'assurer qu'il est bien adapté à la scène et au monde de l'enfant. Il faut que les éléments du décor soient immédiatement reconnaissables et vraisemblables. Il faut qu'ils soient proportionnés aux autres éléments (décor et personnages).
Si l'élément de décor devient partie du message principal, s'assurer que les autres éléments de décor ne nuisent pas à sa visibilité. S'assurer de les utiliser et de les montrer convenablement. Ils peuvent être très importants pour les jeunes et assurer son attention.
Les accessoires (ex. : patins à roulettes, sac-à-dos, animaux) sont très beaux. Les utiliser davantage, cela permettrait de les rentabiliser et, visuellement parlant, cela rend l'émission plus intéressante pour les enfants.

Caméra
Varier les plans de caméra et éviter les mouvements trop brusques.
S'attarder sur les éléments importants à montrer, ceux qui donnent le plus d'information aux jeunes. S'assurer de l'évidence de ce que l'on montre.

Lettrage
L'enfant de 4 à 7 ans ne sait pas lire ou lit très lentement. Il serait bon de combiner l'écrit et la parole. Le renforcement verbal peut rendre le message plus explicite.
Il est bon de montrer différents types de lettrage pour montrer qu'ils existent mais ne pas s'éterniser sur cette notion.

C. Scénarisation

La scénarisation doit respecter tous les commentaires relatifs à la réalisation et aux conventions mentionnées plus haut.

Niveaux
S'assurer de ne pas présenter d'information à plusieurs niveaux. Cerner le niveau principal auquel greffer l'activité présentée. (symbolique/concret, maternelle/première année, etc.). Porter une attention spéciale à la notion de temps.

Dialogues
S'assurer d'utiliser le « je » le plus possible. Vivre les émotions plutôt que les dire; ne pas présenter les messages de façon trop didactique, moralisatrice. Modifier le style livresque en style conversationnel.
S'assurer de terminer les modules en beauté. Éviter les « downers », qui nuisent à la transmission du message ou qui déprime les enfants. Cela cause de la distorsion dans le message et défait ce que le message aurait pu apporter de positif. Il n'est pas nécessaire de terminer avec une morale. Utiliser moins de mots ; il y a trop de texte. S'assurer que les dialogues sont bien adaptés à l'âge des enfants.
Si on veut passer des messages sur la sécurité, s'assurer qu'ils soient bien compris. Ne pas mettre l'accent sur les aspects négatifs, qui pourraient donner des idées aux petits (émission 9, couteau, cuisinière, allumettes).

Humour
La capacité d'abstraction des enfants de 4 à 7 ans est assez limitée. Ils comprennent rarement les jeux de mots. Ne pas éliminer tout jeu de mots, mais ne pas s'attendre à ce que les jeunes les saisissent.
Pour les plus jeunes, s'en tenir principalement à du visuel, du concret.

Personnages
S'assurer que tous les personnages sont au niveau des enfants téléspectateurs. Pour cela, ils doivent jouer « vrai » ; il serait bon de les mettre dans un contexte de situation d'apprentissage plutôt que dans le milieu scolaire, où on peut donner un âge précis à chacun.
Les actions des personnages ne doivent pas nuire à la crédibilité des personnages (ex. : Alexandre vole, jette ses fruits à la poubelle).
Leur langage doit être celui de tous les jours, au niveau des enfants.
Attention à l'équilibre entre la représentation des garçons ou hommes et des filles ou femmes. Utiliser des voix hors champ des deux sexes, des voix intéressantes et stimulantes.
Ne pas avoir peur de montrer affection et amitié entre les personnages.

Intrigue
S'assurer de la présence d'intrigues dans les différents segments, cela pour capter l'attention des enfants et la retenir. Utiliser également la complicité, interpeller les enfants à l'occasion, utiliser les effets spéciaux, l'intonation, le questionnement. Piquer la curiosité afin de motiver le téléspectateur à apprendre.

Transitions
Le plus possible, assurer des transitions entre les différents modules. Il n'est cependant pas toujours nécessaire de fermer un module avant d'en ouvrir un autre.

ANNEXE

ORGANIGRAMME

Dans l'ensemble, et par ordre d'importance, l'organigramme montre que l'émission accorde plus de temps à l'information cognitive, en particulier sur le monde des animaux, ensuite à l'information psycho-sociale, en particulier sur des modèles de comportement, et enfin à l'information favorisant le développement d'habiletés ou de compétences chez l'enfant.

On note également que l'information cognitive est davantage présente dans la première partie de l'émission, que l'information psycho-sociale, présentée sous forme d'interactions entre les personnages ou les marionnettes, est surtout présente en deuxième partie d'émission alors que l'information visant à développer des habiletés est moins présente et distribuée ici et là.

ÉMISSION *LES ANIMAUX*

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE *	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPÉCIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Introduction	0,59	X (enfants parc)			X (dessins animés)	X	X		Enfants Grand-père	- Générique		
Langues	1,10	X vitrine/ magasin enfants)					X		Grand-père Magalie	- Ne se font pas comprendre en français dans les magasins - Pays plusieurs langues - Anglais, français et autres - Anglais plus nombreux - Utile de parler 2 langues - Fierté - TU/anglaise - Différence/unique	Δ • Langue/attitude Δ • Langue • Langue • Monde humain Δ • Comportement/ social Δ • Comportement/ Attitude Δ • Comportement/ perception Δ • Comportement/ Attitude	•
Être soi-même	0,40						X		Grand-père Magalie	- Tu es unique - Être soi-même - Rêve/dame/toilettes - Élégance	Δ Comportement/ perception Δ Comportement perception • Comportement perception • Langue	Δ
Transition	0,05				Plaquette de bois (zoom)					- Magalie (écriture)	• Langue	
Alphabet/ Chinois	2,10				Marion-nettes		X		Paraffine Pinpin Yum	- Lettre B - Bonbon/bonjour - Servir de ses oreilles - Âge/4 ans - Mots chinois âge bonjour comment vas-tu - Langue natale de Yum - Écouter/articuler - Vantardise	• Langue • Langue ◊ Habileté/ communication • Langue • Langue • Langue • Langue • Langue • Langue ◊ Habileté/ communication Δ Comportement	•

* La durée des séquences est approximative (min., sec.)

LÉGENDE :

• INFORMATION COGNITIVE
- Langue
- Monde humain
- Monde animal
- Monde objet

Δ INFORMATION PSYCHO-SOCIALE
- Attitude
- Comportement
- Émotion
- Communication

◊ INFORMATION/HABILETÉ
- Artistique
- Sociale/Communication
- Physique
- Psycho-motrice
- Santé

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPECIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Trompette	0,05			X		X (trompette)			Garçon	- Gamme	• Monde/objet	
Paon/Castor	2,00			X			X		Prof. Mordicus Paon	- Nom des paons (mâle, femelle, petit)	• Monde animal	
		X Poule								- Habitat	• Monde animal	
										- Famille	• Monde animal	
		X Paon		X						- Cri	• Monde animal	•
				X						- Beauté	• Monde animal	
										- Où habitez-vous (blague/plume)	Δ Comportement	
Jeu/Quest. Auto	0,43	X						X	Jeune fille	- Ceinture de sécurité/oreille	• Monde/objet	
								X	Jeune fille	- Klaxon/oreille	• Monde/objet	•
								X	Jeune fille	- Clignotants/oreille	• Monde/objet	
Dessin d'Alex (intro)	0			X					Alex Grand-père	- Oiseau/dessin	○ Habilité/ artistique	
Histoire PitPit	2,35		Dessin	X			X (transfor-mation)	X sons/ campagne	Grand-père (actif) Alex	- Matin/campagne	• Monde animal	
										- Brebis/mouton	• Monde animal	
										- Arrivée/moineaux, pourquoi, d'où	• Monde animal	•
										- Prénoms	• Δ Monde animal/ comportement	
										- Nid/laine	• Monde animal	
										- Tricot/coeur	• Δ Comportement	
										- Réaction d'Alex "Tu connais..."	○ Habilité/ communication	

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPÉCIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Chanson	1,28			X		X	X		Magalie	- Crayon/papier/dessin	◇ Habileté artistique	
				X	Animaux Artefact	X	X			- Girafe/cou	• Monde animal	
										- Hibou/yeux	• Monde animal	
										- Autruche/pattes	• Monde animal	
										- Mille pattes	• Monde animal	
										- Serpent	• Monde animal	
										- Rat	• Monde animal	
										- Baleine	• Monde animal	•
										- Cachalot	• Monde animal	
										- Animaux/différence	• Monde animal	
										- Singe	• Monde animal	
										- Oiseau/aile	• Monde animal	
										- Crocodile/dent	• Monde animal	
										- Zèbre/pyjama	• Monde animal	
										- Papillon/fleur	• Monde animal	
				X	Magalie se lève	X	X			- Animaux/différence	• Monde animal	
Fille/dessin	0,35	X				X			Petite Fille	- Démonstration/peinture	◇ Habilité artistique	
Le chat	0,15			X			X	X imitation chat	Magalie	- Apprend à miauler	◇ Habilité physique	•
										- Le chat miaule	• Monde animal	
										- Le miaulement du chat	• Monde animal	
Langage des animaux	1,40			X			X	X	Magalie	- Langage du chat/imitation	◇ Habilité physique	
									Grand-père	- Devine sentiment Triste/joyeux	△ Émotion	
										- Devine sons/animaux		•
										Chien aboie, chevaux hennissent,	• • Monde animal	
										ours grogne, abeilles bourdonnent,	• • Monde animal	
										chouette hulule	• Monde animal	
										- Apprendre	△ Comportement	•

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPÉCIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Transition	0,07			X			X		Magalie Grand-père	- Miaulement/verre de lait	• ○ Monde animal	
Jeu/ Questionnaire Auto	0,38	X			X (gros plan)			sons	Jeune fille	- Ceinture/oreille - Klaxon/oreille - Clignotants/oreille	• • •	• Monde/objet Monde/objet Monde/objet
Transition	0,10			X			X	X	Magalie	- Imitation chien chat ours	○ • Habilité physique ○ • Habilité physique ○ • Habilité physique	○
Marionnettes (Peur)	0,10			X			X		Yum Paraffine	- Magalie malade ? - Peur/grosse voix	▲ Émotion ▲ Émotion	
Bien parler	1,10			X			X		Yum Paraffine Jubidon	- Tour de Jubidon - Bien parler - Mot sur le bout de la langue	▲ Émotion ▲ ○ Comportement/ habilité • Langue	▲
Transition	0,10			X (appareil d'écoute)			X	X (hululement)	Grand-père	- Apprend à hululer	▲ ○ Comportement/ habilité	
École/ bricolage	0,19	X							Enfants	- Illustration/démonstration	○ Habilité/ artistique	○
Transition atelier	0,05		calendrier	X		X	X		Grand-père			

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPECIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Journal personnel	1,07 0,12			X	Zoom écriture		X		Grand-père	- Visite zoo - Chameau/chapeau/Alex - Coup de pied - Confidence/journal	△ Comportement △ Comportement △ Attitude ○ Habilité/ communication	△
Zoo de Toronto	1,00	X	X				X		Grand-père	- Zoo - Oiseau, lion, tigre, zèbre, girafe, éléphant, singes, paon, chameau, ours, loup, caribou	• • Monde animal • • Monde animal	•
Transition	0,25			X	Zoom/ journal	X chanson	X		Grand-père	- Zoo personnel/enfants - Éléphant/trompe	△ Attitude ○ Habilité/ artistique	
Jeu/imitation	1,51			X			X	sons	Martin Magalie Alexandre	- Animaux préférés - Moquerie - Choix/comptine - Devinette : Colombe roucoule Lionne rugit Serpent siffle Chien aboie - Blague	△ Attitude △ Comportement △ Comportement ○ • Habilité/ cognitif ○ • Habilité/ cognitif ○ • Habilité/ cognitif ○ • Habilité/ cognitif △ Comportement	○
Trompette	0,30			X	Zoom	Au clair de la lune			Jeune garçon	- Trompette	○ Habilité/ artistique	

		VISUEL				AUDIO						
SÉQUENCE	DURÉE	FILM	PHOTO	STUDIO	AUTRES	MUSIQUE	VOIX	EFFETS SPECIAUX	PERSONNAGES	CONTENU	GENRE D'INFORMATION	INFORMATION DOMINANTE
Bien manger	0,53			X	Zoom Alex		X	Intonation	Magalie Alexandre	- Manger légumes, fruits - Interaction M/A	◇ Habilité/santé △ Comportement	
Bricolage Fruits	1,00			X			X		Alexandre Magalie	- Moquerie Alex - Coopération - Satisfaction - Intérêt pour fruits - Porc-épic/fruits	△ Comportement △ Comportement △ Comportement △ Comportement ◇ Habilité/santé/artistique	△
Jeu/ Questionnaire Auto	0,38	X			Zoom			X X X	Jeune fille	- Ceinture de sécurité/oreille - Klaxon/oreille - Clignotants/oreille	• Monde/objet • Monde/objet • Monde/objet	•
Marionnettes	2,18			X			X		Pinpin Yum	- Punition d'Alex - Raconte à sa mère - Volait/biscuit - Collation (céleri, pomme, carottes) - Donne/jette collation - Mal de dents - Cri - Promesse d'Alex, regret - Pinpin pris en faute - Promesse	△ Comportement △ Comportement △ Comportement ◇ • Comportement/habilité/santé △ Comportement • Monde humain/biologique △ Attitude △ Comportement △ Comportement △ Comportement	△
					Zoom biscuits							△